TODAS LAS NOVEDADES DEL SOFT EN ARGENTINA

AMIBOYS

A R G E N T I N A

Año 1 Nº 1- Versión1.0 Prerelease - Marzo de 1990

AMIBOYS EUROPA:

se imponen las HOMES.

Nueva Arquitectura

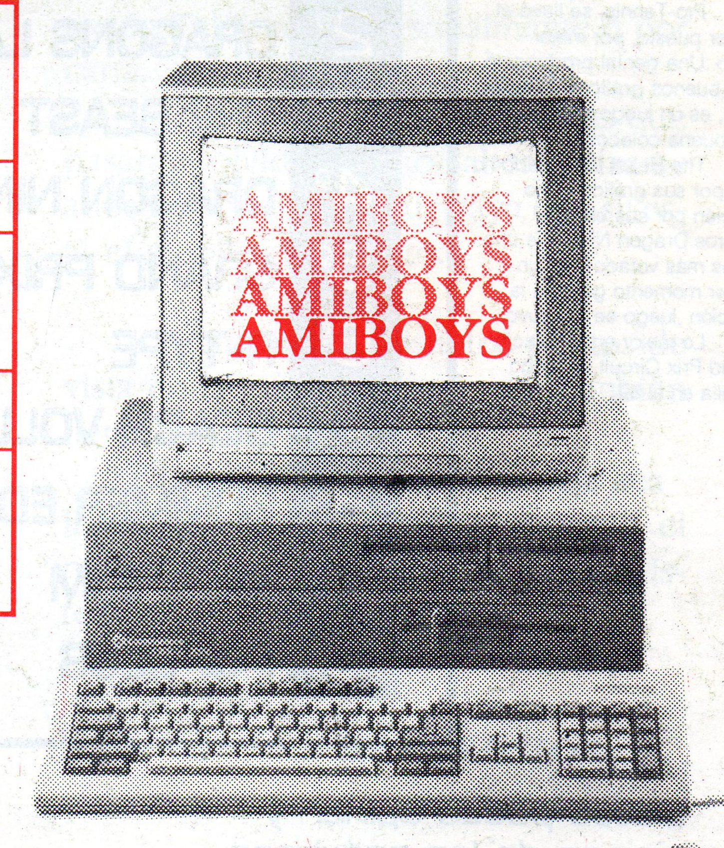
DIALOGAN POR SOFT

AMIGA y MAC

GAMES BULLETIN

LO MEJOR DEL '90

y más...





FUTBOL, WORLD TROPHY SOCCER,

KICKOFF EXTRA TIME ,comentario exclusivo.

LOS TOPS TEN ARGENTINA DEL *89

AMIBOYS
TOPS TEN
1989

Aquí van los resultados de nuestra investigación, el sondeo de opinión se realizó en el mes de febrero de 1990.

Para nuestro próximo número observaremos los cambios y la nueva clasificación enero-febrero-marzo.

Pro-Tennis, se llevó el primer puesto, por mejor juego..Una genial producción con buenos gráficos ,Dragons Lairs, es un juego infaltable en una buena colección.

The Beast fue votado no sólo por sus gráficos sino también por sus efectos sonoros.Dragon Ninja fue uno de los más votados, en un primer momento ganaba la elección ,luego se mantuvo.

Lo mejor en simulación Grand Prix Circuit,un juego estrella en el 89.

1º	PRO-TENNIS
2º	DRAGONS LAIRS
3º	THE BEAST
4º	DRAGON NINJA
5º	GRAND PRIX CIRCUIT
6º	R-TYPE
7º	BEACH VOLLEY
8º	SUMMER EDITION
9º	MILENIUM
10º	POPULUS

R-Type,sólo para genios insuperable en su tipo.Luego Beach Volley de Ocean un gran olvidado,es el mejor simulador deportivo junto con el Pro-Tennis,no fue muy jugado tal vez por desconocimiento de sus secretos,ya está en el mercado una versión con trainner.

Summer Edition un juego calidad Epyx, fue votado por sus fans y es uno de los preferidos para continuar en el Rank '90.

Milenium,un juego de interacción e inteligencia,completa junto con Populus el **Amiboys Top Ten 1989.**

Usted puede opinar y participar de los próximos números de Amiboys votando en el "Top Rank 90".

La elección será muy dificil. En el '90 calidad y cantidad van de la mano con gran porcentaje de buenos programas de todo tipo.

AMIBOYS
Top Rank
1990

Staff

DIRECTOR PERIODISTICO:
DANIEL OSCAR CABRERA

COLABORAN EN ESTE NUMERO:
Departamento Periodístico Amiboys

DESDE USA:
JOHN

Año 1 Nº 0 1 de Marzo de 1990
Prerelease
Amiboys Argentina
es una producción de Editorial Diese para todos los usuarios de 16 bitios.
Administración: Junín 398-Capital
Registro Nacional de la Propiedad Intelectual en trámite.

Para Usted.

Amiboys nace para los usuarios y hobistas,como una necesidad,con la idea de investigar estudiar y revisar todo el soft existente para revalorizar viejos títulos,mirando el futuro.

Es una tribuna abierta hacia lo nuevo, pero distingue lo mejor desde una óptica limpia y sin ataduras con los avisadores ni empresa alguna.Los rankings y los TOP TEN se realizan por votación Teléfonica, personalmente ó por carta.

Hay muy buenos programas que pasan al olvido por no saber utilizarse adecuadamente. Y aquí ¡vaya que sí! está el meollo del asunto.

Comparamos distintos puntos de vista en la crítica del soft, ud. también tiene la palabra.

Esperamos que el mensaje sea interpretado correctamente porque el mejor amigo de su computadora es Usted.

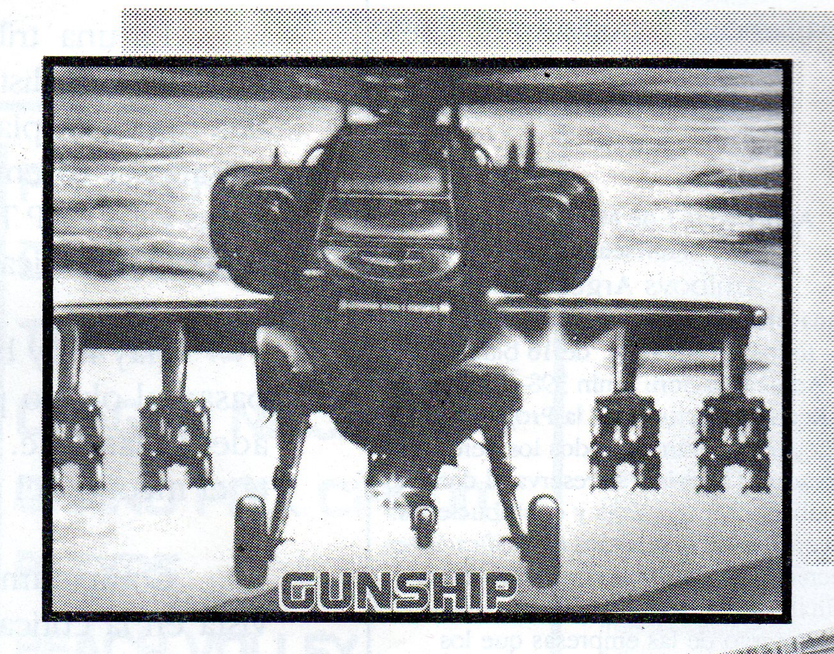
Hasta el próximo número.

EL DIRECTOR

EN ESTE NUMERO:

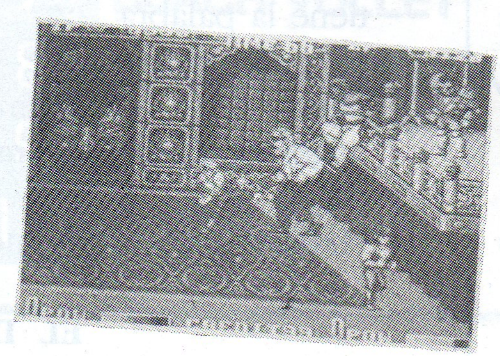


ARKANOID: no es sólo un clásico. Es el programa de videojuego por excelencia. No puede dejar de faltar en una buena colección



GUNSHIP:

Para jugar siguiendo las instrucciones del manual.Unclásico de las microcomputadoras en versión 16 bitios.



Billy y Jimmy Lee regresan en esta versión 100% satisfactoria. Un despliegue escénico igual al de las máquinas tragamonedas. Con pantallas de gran colorido y realismo. Vale la pena competir.

Y la historia continúa

DOUBLE DRAGON II

La Venganza



AMIBOYS COMPARA

Tres Alternativas Satisfactorias

AMIBOYS OPINA

Iniciamos esta sección con el estudio de tres programas "hermanos", concebidos por una misma empresa,Sega .Los tres tienen su versión en las máquinas de videojuegos.La nota compara las versiones que corren en Amiga con 512K de configuración.

Outrun: fue en su momento muy esperado,tal vez demasiado,y también desilusionó a más de uno.Primero llegó la versión PAL.Hace unos meses recibimos la otra versión (NTSC) ,con el jugoso aditamento de bloquear el tiempo oprimiendola "c" en el teclado.Al pasar de nivel debemos esperar mucho tiempo con imagen detenida .Falta continuidad.
La presentación es buenísima y pinta lindo ...¿Por qué no es igual al de los videojuegos?

En **Power Drift**, se conoce la velocidad .Carreras de autos con mucha fuerza ,hay que clasificar para seguir jugando.Pistas a granel con desniveles tortuosos.Aqui existe la intención de realizar un buen juego,pero da la sensación de que faltan cuadros intermedios en la sucesión de imágenes _¡Sr. Director! - ¡Esta película está cortada!-

El mejor ,sin lugar a dudas,es **Super Hang On** que (hasta el cierre de esta nota) es considerado por los usuarios el mejor simulador de motos existente.Imagen clara y real de la pista. Si superamos los tiempos y espacios recorridos,pasamos todas las pantallas,para iniciar una nueva competencia en otro continente.

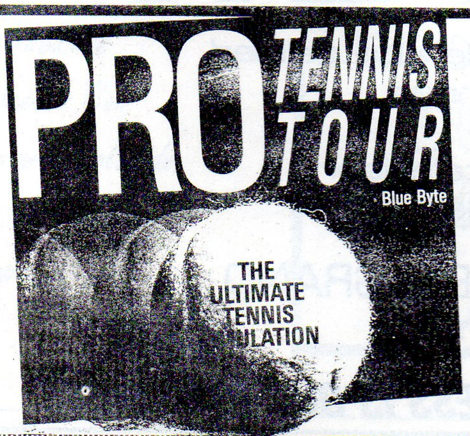
Pulsando el joystick adquirimos superaceleración ésta nos permite doblar cualquier marca,eso sí, no hay que tocar ningún obstáculo,pues si esto ocurriese volveríamos a velocidad normal.

NOTAS:
*todos poseen buen sonido con efectos reales.
*En gráficos mejor Super Hang On.
*El más flojo Outrun.
*Si no existieran las máquinas arcades los tres serían insuperables.

CONCLUSION:
"Dos de ellos parecen pre-versiones,con alto grado de desprolijidad gráfica.El restante es una versión 100%.

AMIBOYS.

OBSERVACIONES: Ya salió al mercado TURBO OUTRUN,una "versión mejorada" en 2 discos del famoso juego que supera a la anterior... Y es tema de otra nota.



Pro Tennis Tour:

Electronics Arts distribuye mundialmente la versión original 100% compatible en todas las máquinas. Se trata de un buen programa de simulación.Participamos en los abiertos de Australia,Roland Garrós,Wimbledon,y Estados Unidos.

AMBOYS NEWS

Breve Historia de *AMIGA 1*

En el año 1986 se conoce en Argentina la AMIGA 1000. No contó en su comienzo con una notoria popularidad ya que , a pesar de que se sabia su avanzado tecnicismo ,su valor de compra era demasiado elevado 2300 dólares.

Es por esto que a nivel de uso familiar tardó algo más en imponerse. Al disminuir luego sensiblemente su costo , se incrementó en gran escala su número de fans.

Al año siguiente se conoce en el mercado nacional ,la versión 500 de AMIGA. Difiere de la 1000 principalmente en su costo mucho más bajo debido a su nuevo diseño,compacto: drive y teclado en una misma consola con menor gasto de materiales en su construcción.

Se puede afirmar que actualmente es una de las máquinas más difundidas a nivel profesional y familiar.

Cuenta con una bastísima producción de utilitarios,que se pueden ver reflejados en la mayoría de las publicidades y presentaciones que vemos por televisión.Su uso en medicina y otras ciencias son posibles gracias a digitalizadores de video,etc.la aplicación en la música,mediante interfase MIDI.

En lo referente al soft,cuenta con una extensa y renovada producción de programas que se incrementa día tras día tanto en juegos como en similadores y de aventuras.

En suma :"Nuevas versiones, nuevas producciones .El soft de AMIGA no tiene descanso".

AUGUSTO COLOMBO

SPACE ACE

Un Superprograma para hábiles



Ha llegado el programa que hará historia en este año 1990 esta es otra de las novedades de gran calidad que han llegado a nuestras tierras. Don Bluth abrió la AMIEXPO de Chicago con este espectacular programa. La idea es aprovechar al máximo las posibilidades de animación,color y sonido.Cuenta con el triple de pantallas que las que cuenta otra magnífica creación del mismo autor (Dragons Lairs) pero sólo los hábiles lográn superar al malvado del juego y esquivar su poderoso rayo laser.Las pantallas son estupendas de gran realismo un verdadero dibujo al estilo Disney. Y habrá más...



Cuando llegó Soccer King, muchos quedaron apabullados y trataron de jugarlo lo mejor posible,con jugadas incompletas y movimientos irreales era loúnico que había.No conformó a nadie ni tampoco fue adictivo, uno malo de fútbol."La pelota picaba en un potrero de agua mojada" -se rumoreaba-.Hubo que esperar unos meses.

Aparece AMIGA SOCCER tan aclamado por sus seguidores sin llegar a serlo. Un buen programita de fútbol agrega la virtud de poder jugar en cancha mojada ,seca ,con viento,de noche ó día con un árbitro que corre por el lateral de la cancha que sólo cobra fueras y algún penal .Con dos toques llegamos al área opuesta .El arquero no sale de su cueva pero se tira a lo grande,lástima no era lo esperado! se puede jugar en una cancha bajo el grito ensordecedor y constante de los hinchas europeos que nunca se cansan de cantar lo mismo.-"Me quedo con el Soccer de la 64 Home Toy-Dijo el Turco- por lo menos la hinchada es más educada y grita el gol"-

Llega ITALY 90 ,algo distinto con la posibilidad de cambiar colores y elegir equipos,fue muy criticado y poco jugado.

De nuevo la esperanza ,se publica una nueva versión recien llegada de USA ."Esta sí es buena "-comentó a su cliente por telefono-"INTERNACIONAL SOCCER, es lo que buscás". -"Ya voy largo el laburo y paso por tu local"-Replicó usuario. Pero fallamos otra vez este Soccer es malo muñecos grandes ,mejores gráficos pero movimientos torpes, jugadas insulsas,no me convence : "voy a vender la máquina y me vuelvo a la 64 porque de fútbol no sale nada bueno".

"Atención! ya llega el de los videos, se ve de arriba ,tiene chilena ,compeonatos,liga,se puede regular la fuerza de juego!,genial.Sí MICROPROSE SOCCER es lo mejor!!-Acota nuevamente elcomerciante-

Esta nota refleja el pensamiento de un **usuario futbolero ,**quién adquirió su máquina para practicar fútbol por computadora.No busca programas conversacionales , de ingenio ni aventuras ,no dibuja en 4096 ni piensa hacerlo en 16 millones de colores.Sólo juega Fútbol.

Para esa gran cantidad de usuarios y para los amantes de los buenos simuladores deportivos de pelota,aquí va el aporte de **Amiboys**: Se comienzan a desarrollar buenos simuladores a partir de Microprose Soccer,con reservas.Ya que en puntaje logra 6 puntos .En noviembre de 1989 aparecen en USA :"PRO-SOCCER" versión NTSC y "WORLD TROPHY SOCCER" también NTSC,(esta última en dos versiones para 512 ,y 1 MEGA).Dos magníficos programas .El primero es el mejor en su tipo. El segundo tiene tomas espectaculares detrás de los arcos Los dos representan lo mejor del año hasta el momento .

Sin duda ,los fans del FUTBOL en AMIGA ya tienen motivo de preocupación ;conseguir éste dúo.De ésta manera quedará demostrado cuál es la mejor HOME ,y cuánto soft seguirá apareciendo ,con una clara meta: La Superación.

Al cierre de este artículo recibimos otra buena noticia para los poseedores de máquinas PAL , llegá de Europa EXTRA TIME, una nueva versión de KICKOFF con mayores posibilidades en el menú preferencias . Y llegarán mejores simuladores en lo que resta de este año.

AMIBOYS.

Venza al Campeón en FIGHTING SOCCER,

otro juego de fútbol otra alternativa para los amantes del género.No puede faltar en la colección,aunque sólo se juegue una vez.Originalmente se vende en dos discos.Nosotros conocemos la versión de un disco. Participamos en un torneo olímpico,en partidos de 3' de duración,para escalar niveles hay que ganar.Para ello no debemos permitir que el contrincante de turno realize jugadas.Debemos interceptar,cortar y avanzar en diagonal.Y seremos campeones.La SNK ha realizado este programa que puede ser superado con otras versiones.

AMIBOYS NEWS EUROPA

1Parte

El Viejo Mundo no está lejos ni mucho menos del gran desarrollo tecnológico a que el hombre está despertando.En esta década Europa quedará integrada en una gran nación con moneda y economías comunes.Habrá un gran flujo e intercambio de programas y programadores.

Las noticias vuelan y llegan a los usuarios de todo el mundo.

Amiboys informa:-¿Qué país consume más soft ? ¿Dónde más barato? y ¿Qué posibilidades de expansión del hard hacia Latinoamérica se vislumbran?-

Aproximadamente salen unos 100 títulos al mes , programas juegos y utilitarios y son principales consumidores Alemania y Reino Unido. Las empresas luchan duro contra los piratas pero es practicamente imposible eliminarlos. (Conviven ya que el mercado no compra una máquina barata con soft caro, salvo excepciones).

Italia es considerada en segundo lugar, según marcan las estadísticas,todavía se ve la marca Amstrad en baja, y las PC para trabajos profesionales,pero en este último tiempo la AMIGA está dando mucho de que hablar,(Aunque es considerada como una computadora TOY) con una gran cantidad de programas que inundan a los usuarios,originales y piratas de todo el mundo.Atari no se conoce.

También Francia ocupa un lugar de preferencia con una buena producción propia de programas ,ya conocida en Argentina.

Y en último lugar España, quién aunque retrasada, está incorporando lentamente a su mercado el mejor home del momento.

Con respecto a la posibilidad de importación de máquinas europeas,difícil,pero no imposible, todo dependerá de las políticas de intercambio comercial . Por último en Italia una Amiga cuesta algo menos de 500 dólares. Y en Alemania menos aún que 400 de la misma moneda.

AMIBOYS.

Nueva Arquitectura

En esta nota se describe el hardware de propósito especial Amiga

La computadora Amiga es en estos momentos la que ofrece la mejor relación costo-perfomance del mercado.

Diseñada originalmente como una potente máquina de videojuegos,con capacidades de gráficos y sonidos de avanzada .Su cambio de rol a computadora personal hizo que rapidamente se popularizara compitiendo y superando en potencia y prestaciones a máquinas de mayor costo.

Su gran potencia se la debemos principalmente a su original y exclusiva arquitectura de hardware.Construida en torno al microprocesador 68000 de Motorola de 16632 bits y dos coprocesadores específicos (Copper y Blitter)trabajando los tres, en ocasiones al mismo tiempo.

Esta arquitectura ha sido lograda con una baja cantidad de componentes,gracias a la inclusión de tres customs-chips diseñados por Commodore llamados Agnus,Denise ,y Paula; y un cuarto chip,Gary,en los modelos 500 y 2000.

Comunicación con el exterior:

La Amiga contiene una gran cantidad de interfaces disponibles para su empleo y expansión:

-Teclado de alta calidad con 94 teclas.
-Conector para impresora paralelo tipo Centronics.
-Conector serie 232 RS-232.
-Salida para monitor RGB analógico y RGBI
-Salida de video compuesto.
-Salida de audio stéreo.
-Conector para disquetera externa.
-2 Conectores para joystick,mouse,paddle o light pen.
-Conector para expansión de memoria interno.
-Puerta de expansión para múltiples propósitos.

El microprocesador 68000 y el hardware de propósito especial Amiga.

El Motorola 68000 de Amiga trabaja a 7.16 MHz y puede direccionar sobre 8 megabytes de memoria de acceso aleatorio (RAM).

Las características del 68000 han mejorado por el diseño de un sistema que permite alternar los ciclos de bus dejándolo correr a gran velocidad la mayor parte del tiempo.Este sistema compuesto por un hardware de propósito especial puede robarle tiempo al 68000 para realizar tareas más eficientemente que éste.

Esto incluye las siguientes funciones:

* Controlador de bit-plane para gráficos de alta resolución produciendo 320 por 200 pixels no interlazados, 320 por 400 pixels interlazados en 32 colores,y 640 por 200 ó 640 por 400 pixels interlazados en 16 colores.Existen también dos modos especiales en los cuales la cantidad de colores se puede expandir a 4.096 simultáneamente en pantalla. (Extra half-bright y hold-and-modify respectivamente).

* Un coprocesador de display que puede cambiar los registros de propósito especial en sincronización con la posición del haz de video.Esto permite realizar efectos especiales.El coprocesador puede dispararse muchas veces por pantalla, durante el barrido de video ó el intervalo de borrado afectando a los registros de propósito especial liberando al 68000 para computar tareas de propósito general.

*Un sistema de 32 registros de color de 12 bits cada uno,destinando 4 bits para la información del color rojo, 4 para la del verde y 4 para la del azul,creando una paleta de 4.096 colores diferentes por cada registro.

*Ocho sprites rehusables de 16 bits de ancho con 15 colores o más por pixel y un altonúmero de líneas. Control de prioridad y de colisión entre los sprites y los bit-plane, todo esto bajo el manejo de un hardware DMA (Direct Memory Access)

*Un coprocesador denominado bit-blitter usado para mover y copiar bloques de datos en memoria generalmente involucrados en la gestión gráfica.

El blitter también puede realizar operaciones lógicas sobre múltiples áreas de memoria,realizando éstas tareas con muchísima velocidad,logrando transferencia de datos del orden de los 16.000.000 de pixels por segundo o más.

También puede llenar superficies y trazar líneas.La combinación de éstas dos capacidades hace que,por ejemplo,pueda dibujar rectángulos llenos mucho más rápido de lo que podría ser posible con el 68000.

*Dos conversores digital-analógico de 8 bits son los encargados de producir las cuatro voces stéreo, dos voces por canal.Un conjunto de registros especializados son los responsables de gestionar las tablas de muestreo en memoria, y así producir los sonidos,controlar el volúmen, la frecuencia , la envolvente,etc. de la señal de audio de cada canal individualmente.

*Controlador de floppy disk encargado de leer y escribir datos de un disco de 3.5'.

Todas las funciones descriptas anteriormente son producidas por los tres customs chips y el trabajo conjunto con el 68000,bajo el estricto control del DMA.

Gustavo J. Fanger



AMIBOYS NEWS USA

Inauguramos esta nueva sección con los avances originados en norteamerica .
En contacto directo con JOHN nuestro corresponsal exclusivo.
Desde California a Buenos Aires,con últimas novedades.

Lea Formatos Mac en su Amiga

La noticia es muy positiva ¿Verdad?

La empresa Central Coast Software lanzó MAC-a-DOS.

No se pueden correr programas de Mac (Mac Paint,Mac Draw etc. en Amiga).No es un emulador del tipo Amax.Ni tampoco carga juegos o utilitarios de Amiga (De Luxe Video,Fantavisión)en Macintosh.Simplemente es un programa de transferencia .Es un camino para convertir filas de texto o gráficos en formato Macintosh y usarlos en programas Amiga o viceversa.

Puede llegar a ser interesante para los usuarios de ambas máquinas,y sentaría las bases de un entendimiento posterior. Mac-2-Dos v.1.0, trabaja también con PostScript, transforma filas Amiga PostScript (es marca registrada de Adobe) a filas Mac PostScript.De esta manera se constituye e puente AMIGA-LASER PRINTERS,y se habren nuevos horizontes conversacionales.Las imágenes y dibujos a todo color realizados en Amiga pasan a formato Mac en escalas de grises,blanco y negro,y pueden ser retocados o modificados con programas de Mac en una Mac.

Más adelante la misma empresa espera producir una nueva versión para las Mac II fullcolor.

Para usarlo necesitamos una disquetera Mac de 400 u 800 K y una interface.Se comercializa en 349,95 dólares el kit, incluyendo la disquetera.O sólo programa y cable a 99,95 dólares.

NOTA:Amiboys no ha probado este programa.

MAS TEST DRIVE

Accolade creadora de tantos simuladores de vehiculos ofrece:Test Drive II,Muscle Cars. Con 5 nuevos modelos de autos. Los escenarios son tipicamente europeos.

Chau Epyx

Los usuarios de Amiga despedimos a una gran empresa de soft.

Epix ha anunciado una reestructuración,discontinúa la producción y marketingde programas para Amiga y otras computadoras.
Con la compra de la home 64 se entregaba un paquete con los clásicos Summer Games,Winter Games,Supercycle, entre otros.Y en Amiga recordemos un hallazgo:The Games,Summer Edition, considerado el mejor simulador deportivo de la década del 80'.Ahora Epix se fusionará con otra compañía ,Linx,para fabricar soft y máquinas de video juegos hogareñas del tipo a cartucho.

AMIBOYS NEWS USA

"precios en origen"

Hard precios

Hoy el genlock,elemento insustituible para la edición de video títulos o animaciones.La interface perfecta utilizada por profesionales.

GENLOCKS

Amiga Light Pen & Driver
Inkwell Systems
$ 129.95
Trabaja en alta resolución,soft y lápiz óptico especialmente para CAD.Trabaja a gran precisión en modo Zoom,pixel a pixel.

A 1300 Genlock
Commodore
$ 299.95
Sincroniza gráficos de la Amiga 1000,con la señal de video.

A 2300 Genlock
Commodore
$ 399
Modelo para Amiga 2000,binorma Pal y NTSC.

AmiGEN
Mimetics
$ 199
Genlock NTSC,compatible con todas las amigas.

ENC-1
Communications Specialties Inc.
$ 395
Convierte la señal RGB a NTSC video compuesto.

GEN/ONE
Communications Specialties Inc.
$ 895
Genlock de alto rendimiento.

El disco rígido es un elemento fundamental que amplía las capacidades de memoria y manejo de animaciones con graficos de alta complejidad y despliegue..Aquí van sus precios:

20 Meg. A 500/1000 $639
20 Meg. A 2000 $539
40 Meg. A 500/1000 $799
40 Meg. A 2000 $749
65 Meg. A 500/ 1000 $879
65 Meg. A 2000 $799
85 Meg. A 500 / 1000 $850
(en dólares)

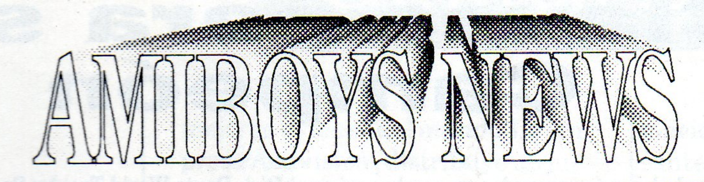
¿Qué pasará con Amiga en 1990?

La pregunta tiene dos aristas principales,reestructuración? nuevos modelos?.Se enfocará hacia otro mercado?Primero se hablaba de una presunta venta de los derechos.Luego de su desaparición del mercado.Todos rumores.CBM sigue fiel a su estilo.Materiales y chips de fabricación exclusiva y a bajo costo hacen dificil la competencia a los clones de Amiga.Y desde esa mira no tiene rival.

En la última exposición de Chicago el stand de CBM Amiga no presentó nuevos modelos de monitor a los visitantes. En cambio Apple sí.Y ahí está la parte débil,el marketing.Claro aquí ganar el mercado (sea como fuere) reditúa millones de dólares.
Otra teoría pretendía que CBM dejara de fabricar la TOY 64,para lanzar de lleno Amiga.Pero no fue así.De todos modos en estas navidades se gastaron mas de 15 millones de dólares en publicidad televisiva dirigida por Lucas Film ,en espacios con gran audiencia y dedicada principalmente a los padres.
Pero...Amiga: ¿seguirá siendo un juguete?¿O se está imponiendo masivamente?
En un videojuego usa un 20/30 % de su capacidad real,con ella se hacen animaciones de importantes programas de TV,se puede scanear y digitalizar imagen y sonido.Sólo el tiempo responderá quén gana la batalla.

JHON exclusivo para AMIBOYS .

Pronóstico:
Un año lleno de buenas noticias para los usuarios



INDICE:

20 de Febrero de 1990.Prerelease TODAS LAS NOTICIAS DEL MUNDO **0 Secciones ,2 Pag.**

EL 68030 para las Viejas Amigas

Para una gran cantidad de máquinas era el fin.

El advenimiento del nuevo chip y de su capacidad en cantidad de colores en pantalla de alta definición, dejaba fuera de la batalla a las versiones de Worbench anteriores al 1.4.

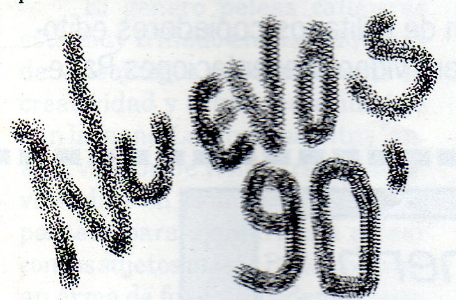
En E. U. la empresa CMI lanza el Proccessor Accellerator para viejas amigas.Y más aún eleva la velocidad de trabajo de 7 y pico, a 15 mega Hertz.

Y... la misma empresa esta desarrollando una tarjeta para amiga que eleva los 4096 a 16 millones de colores. ¡Genial!. A esperar.
También ,espera desarrollar para el '91 una tarjeta que admite la interconexión en el futuro mediante Apple -Talk con la red de software de otras máquinas con lenguajes distintos.Un logro que seguramente colocará a las Amigas en una posición de ventaja sobre otras home.
¿Será posible que alguna empresa local fabrique un **Acelerador** a bajo costo, sabemos que tenemos buenos técnicos; para ser comercializado en el mercado interno y exportar remanentes?

Nuevo Programa Desktop Publishing



La empresa G.D. saca la versión 1.3 de Profesional Page, para Amiga.La nueva versión permite el uso de fuentes compatibles PostScript que logran una definición de letras en pantallas óptima y su posterior impresión de calidad.
Esta tecnología prevé el uso de impresoras de matriz de puntos, ó bien del tipo Láser de costo cercano (en USA) a los 2000 dólares.
El programa utiliza fuentes Agfa-Compugraphic,Adobe fonts,y Amiga bitmap,o a las tres a la vez.Se pueden importar encapsulados de wordprocesadores. Este programa cuesta 395 dólares en USA.



SIDEWINDER 2

Se esperaba más.La nueva versión de este clasico de Amiga no fue buena llegó sin pena ni gloria a nuestros monitores y se retiro para no regresar jamás . Porque su primo Sidewinder original no pudo ser mejorado ni en sonido ,gráficos ,ni desarrollo de trama o fantasía. Un consejo Sidewinder cada dia mejor. A veces las segundas partes son malas pero en esta oportunidad Peor.

Amiboys Colección:

Los recomendados y nunca olvidados programas MOUSE TRAP y BUGGY BOY,no pueden faltar por su genialidad el primero marca el inicio de los programas arcades con infinitas pantallas,el segundo es ya un clásico de cars.

World Trophy Soccer

Claves para ser Campeón

Uno de los más esperados su nombre original Rick Davis World Trophy Soccer,de Melbourne House. Es un buen juego con enfoques y desarrollo distintos.Para hábiles...

Aparecen las opciones de juego.Sugerimos comenzar en nivel 1.Suena el silbato ,comienza el partido.Nos arrebatan el balóny perdemos por goleada.¿Por que?,luego de este episodio quedan dos caminos ,borramos el juego,o intentamos conocerlo.Para aquellos que pretendan ser campeones aquí van unos consejos.

Practique en la opción 2 jugadores

*Ataque, marque,y observe que al ingresar al área contraria vemos el arco.Practique tiros a las puntas.Esquive al defensor y gool!.

*Tire al arco desde afuera del área con dirección a 45° de la línea de fondo.

* Lo mismo pero realizando pases a un jugador ubicado en posición de gol. Recuerde,pulsando el joystick se habilita al jugador más cercano al balón.

* Para convertir penales ,elija la dirección y espere disparo automático, es seguro un golazo.

*No practique infracciones se verá perjudicado con tarjeta roja.Quite de frente y limpio (esto es elemental para un buen contragolpe).

Ya está entrenado.Resetee el juego y elija "1 PLAYER".

Saque comienze el juego con el wing derecho tome la pelota,por el corredor derecho y ataque,ni los mediocampistas contrarios ó los defensores podrán detenerlo.En una fracción de segundo ingrese al área, y haga el gol.Se reinicia el juego, evite el avanze , quite limpio,y repita la jugada pero esta vez por la izquierda.

Busque el penal.

Ahora si quiere ganar por penales ,ataque por las puntas, y al llegar al área retenga la pelota.Le cometerán infracción.Penal y gol.Para patear,no se apure busque la dirección sin oprimir el joystick.

Estos consejos y otros más que Ud. descubrirá en el desarrollo del juego constituirán las claves para ser campeón ...

Suerte y felicidades.

AMIBOYS

Elija el Mejor Utilitario

Su computadora posee un caudal importantísimo en utilitarios, de sonido, graficadores, desktops, video, animación. Aquí damos una lista de los más destacados en el 89, seguiremos informando e investigando. En próximos números, los usuarios explican como funcionan.

Soundtracker, de sonido.Setrox,compilación de utilitarios copiadores editores de disco. TV Text profesional , y TV Show para video presentaciones.Pagesetter II, desktop. Dr. T , música.

Lea en Nuestro Próximo Número:

Instale un estudio de animación en su hogar.
Desde Europa una Sorpresa. Presentamos las claves de un superjuego.
Diccionario del animador. Deportes Ten. Recuperando archivos.
Toda la verdad en soft. El TOP RANK VERANO...y mucho más.
Reserve AMIBOYS, la revista especialista que nació en Argentina..

Metal Robot

Es un combate entre robots es algo nuevo .Se lucha en misiones especiales.Buenos gráficos.Lenta en la respuesta del joystick.Algo complicado de jugar.

Battle Squadron

Algo realmente sorprendente es mejor que el Ibris,recorremos en vistas de arriba ciudades,del tipo Sidewinder 1, la continuidad de pantallas ,y la posibilidad de jugar con dos naves simultáneas lo hacen insuperable...

The Champ

Sin duda los simuladores deportivos tienen muchos adictos en Argentina.Para ellos llega The Champ, uno de boxeo. Vemos el ring con los oponentes de perfil,en un marco de gran acción.Lo mejores golpes para el más entrenado.Un juego con entrenamiento y peleas con niveles cada vez más difíciles...

Wild Street

El género peleas callejeras está muy trillado en las máquinas de videojuegos pero en Amiga la creatividad y espectacularidad se dan la mano.La empresa Titus lanzó la versión de Wild Street,lo nuevo radica en la incursión de una pantera para ayudarnos a pelear con los sujetos malos.Podemos usar un arma de fuego ,y podemos recojer en el camino más municiones.Al final de cada nivel nos espera un personaje gigantesco.

Fighter Bomber

Sí, es un simulador de los mejores aviones del mundo.La empresa Activision , distribuye un juego buscado por los usuarios.El Bomber presenta menúes con opciones para realizar misiones,elegir cargamento,observar los mapas de las regiones donde debemos incursionar,y por supuesto, elegir nuestro avión entre F-15 o Mig-27 entre otros.Pero además el programa incorpora diferentes tomas de nuestra nave y una de ellas ,casi cinematográfica, desde el mismo misil.Un programa para no olvidar...

TV Sports Football

Otra empresa que crea excelentes juegos ,Cinemaware lanzó una versión de avanzada en deportes,TV Sports Football,jugarlo requiere de gran concentración y conocimiento en la materia .Pero lo mencionamos como un antecedente para anunciar la inminente aparición de TV Sports Basket, con la espectacularidad de siempre.Y más aún ,y esta vez en el marco de las hipòtesis, de la versión:TV Sports Soccer...

Mickey

Es un juego que comercializa Gremlin Graphics Software,El famoso ratón en una aventura dentro del castillo encantado,debe sortear dragones, monstruos, laberintos,pero posee brevajes magicos que le otorgan los poderes especiales del mago.. Es un divertimento para chicos y grandes.

Axe of Rage

La empresa Epyx,presentó este juego llamado también Barbarian II elegimos nuestro personaje y comenzamos la lucha con monstruos y demoníacas criaturas .El juego cuenta con una buena animación y efectos sonoros interesantes.

Jinks

Si usted conoce Arkanoid ,y también Pimball, está cerca de Jinks.Una pieza que reúne el principio de estos dos juegos con otros del género y lo convierten en un hallazgo.Buenos gráficos y efectos especiales y¡ cuidado ! no es tan fácil como parece.

Wayne Gretzy Hockey

BethesdaSoftworks,comercializa este Hockey visto de arriba. No tuvo gran aceptación en nuestro medio, si bien se ve de arriba los jugadores son demasiado pequeños . Lo bueno es la repetición de la jugada en la pantalla gigante del estadio.

Dynamite Dux

Un juego nuevo en su genero presentado por Sega y Activision.La versión es para 1 Mega. Son las aventuras de Bin y Pin ,dos patos uno azul el otro rojo quienes deben salvar a Lucy su amiga, quién fue capturada y reducida en una burbuja mágica por un demonio.Para salvarla recorremos pasillos enfrentándonos a simpáticas caricaturas de pequeños monstruos de fuego. Al final de cada nivel un terrible personaje nos atacará debemos vencerlo y seguimos jugando. Por ejemplo un monstruo de piedra, otro de fuego,un dragón. Un entretenimiento con calidad... Nuestro personaje esta dotado de un guante de box gigante y en su camino encuentra todo tipo de armas para llegar al final.El juego va acompañado de una música de tono oriental.

Daniel Cabrera

TODAS LAS NOVEDADES DEL SOFT EN ARGENTINA

AMIBOYS

ARGENTINA

Año 1 Nº 1- Versión1.0 Prerelease - Marzo de 1990

EN ESTE NUMERO:

LOS JUEGOS MAS SALUDABLES.

SEPA LOS PRECIOS DE HARD EN ORIGEN.

ELIJA EL MEJOR UTILITARIO.

¿16 MILLONES DE COLORES EN SU PANTALLA?

¿QUE PASARA CON AMIGA EN 1990?

CONVIERTA PENALES EN EL WORLD TROPHY, Y SEA CAMPEON.

CONOZCA LA ARQUITECTURA DE SU MAQUINA.

AMIBOYS NEWS EUROPA

AMIBOYS NEWS USA.

AMIBOYS LA PRIMERA REVISTA ESPECIALISTA.